

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز با عنوان:  
Spatial Mise-en-Scène and Narrative in Architecture: A Comparison of  
Tschumi's Event-Based Approach and Psarra's Narrative-Centered Approach  
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

صحنه آرای فضای و روایت در معماری: مقایسه رویکرد رخدادمحور

چومی با روایت محوری پسارا\*

نیما حقوقی نیا<sup>۱</sup>، مهناز محمودی زرنندی<sup>۱\*</sup>، ندا ضیاءبخش<sup>۲</sup>

۱. گروه معماری، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

۲. گروه معماری، واحد رودهن، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۱/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۵/۱۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۱۵

چکیده

**بیان مسئله:** توجه به روایت و صحنه آرای فضای در معماری معاصر، امکانی تازه برای تفسیر و سازمان دهی تعاملی فضا فراهم کرده است.

**هدف پژوهش:** این پژوهش با هدف بررسی تطبیقی دو رویکرد نظری شاخص، یعنی رخدادمحوری در اندیشه برنارد چومی و روایت محوری در نظریه سوفیا پسارا انجام شده است تا ظرفیت های صحنه آرای فضای را در طراحی معماری روایت محور تبیین کند.

**روش پژوهش:** این مطالعه با روش کیفی، مبتنی بر تحلیل تطبیقی نظری - مفهومی و تحلیل گفتمانی انجام شده است. داده ها از طریق مرور متون تخصصی و تحلیل نمونه های شاخص (مانند پارک دولابیت چومی و پروژه های منتخب پسارا) گردآوری و با معیارهای ساختار روایی، کنش کاربر و فرم فضایی مقایسه شده اند.

**نتیجه گیری:** یافته ها نشان می دهد معماری رخدادمحور چومی بر خلق گسست، تنش و تعامل میان فضا و رخداد تأکید دارد، در حالی که پسارا بر روایت چندلایه، تفسیر پذیری و تجربه محوری فضایی تمرکز می کند. تحلیل تطبیقی بیانگر آن است که تلفیق این دو رویکرد می تواند الگوهای نوینی برای معماری فرهنگی و عمومی معاصر ارائه دهد. این پژوهش بر ضرورت بازاندیشی در فرایند طراحی معماری با رویکرد روایت محور و استفاده از ابزارهای نشانه شناختی و تحلیلی برای خلق فضاهای معنادار و مشارکتی تأکید می کند.

**واژگان کلیدی:** رخداد فضایی، معماری روایت محور، صحنه آرای فضای، نشانه شناسی فضا، طراحی مفهومی، فرم روایی.

مقدمه

زمینه فیزیکی، بلکه همچون متنی روایی، واجد ظرفیت های تفسیر، تجربه و باز تولید معنا در مواجهه با کاربران قلمداد می شود (Tschumi, 1996; Ryan, 2004; Kimber, 2010). روایت مندی در معماری، مفهومی است که از یک سو بر ریشه های زبان شناختی و ادبیات داستانی استوار است و از سوی دیگر، در بسترهای تازه تری مانند سینما، بازی های ویدیویی و فضاهای دیجیتال، ابعاد نوینی یافته است (Barthes, 1974; Ikonomi, 2022; Brey, 2023). این رویکرد، معماری را از یک نظام ایستا و فرم محور به بستری تعاملی و پویا تبدیل می کند که در آن، مخاطب نه صرفاً تماشاگر، بلکه بازیگر و روایتگر فضا تلقی می شود (Tschumi, 1996; Kimber, 2010).

معماری، هنری است که از رهگذر سازمان دهی فضاها و چیدمان عناصر، بستری برای معنای پردازی، تجربه و تفسیر به دست می آید؛ فراتر از کارکرد صرفاً ساختاری یا زیبایی شناسانه، معماری می تواند نقش یک رسانه چندلایه را ایفا کند که تجربه کاربر و تعامل او با محیط را به شیوه ای پویا و معنادار شکل می بخشد (Barthes, 1974; Pallasmaa, 2005). در سال های اخیر، با گسترش رویکردهای میان رشته ای، توجه به مفهوم روایت و صحنه آرای فضای در معماری معاصر بیش از پیش برجسته شده است؛ به گونه ای که اکنون فضا نه تنها به عنوان یک

در این چارچوب، مفهوم «صحنه آرای فضای»<sup>۱</sup> به مثابه مفهومی برگرفته از تئاتر و سینما، نقش کلیدی در چگونگی سازمان دهی، تجربه و تفسیر فضا پیدا کرده است؛ بدین معنا

\* این مقاله برگرفته از پایان نامه رساله دکتری «نیما حقوقی نیا» با عنوان «تبیین شاخصه های روایت مندی فضاهای معماری در بناهای دهه های ۴۰ تا ۸۰ تهران» است که به راهنمایی دکتر «مهناز محمودی زرنندی» و مشاوره دکتر «ندا ضیاءبخش» در دانشکده معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال در حال انجام است.  
\*\* نویسنده مسئول: M\_mahmoodi@iau-tnb.ac.ir. ۰۹۱۲۳۱۱۵۸۰۳

مشارکتی در معماری معاصر بهره گرفت؟ ضرورت پژوهش در اینجاست که در جهان امروز، معماری دیگر تنها به خلق فرم و عملکرد بسنده نمی‌کند؛ بلکه نیازمند چارچوب‌های نظری نوینی است که بتواند پیچیدگی‌های تجربه فضایی، روایت‌های چندلایه و حضور فعال مخاطب را در طراحی در نظر گیرد (Molinari & Bigiotti, 2014; Ikonomi, 2022). تبیین تطبیقی این دو رویکرد، نه تنها به تعمیق دانش نظری می‌انجامد، بلکه راهگشای ایده‌پردازی‌های نوین و راهبردهای عملی در طراحی فضاهای فرهنگی، شهری و عمومی خواهد بود (Brey, 2023; Robillard, 2023). بر این اساس، هدف این مقاله، تحلیل مقایسه‌ای دو الگوی صحنه‌آرایی فضایی و روایت معماری از منظر رویکرد رخدادمحور چومی و روایت‌محوری پسارا و تبیین پیامدهای آن برای طراحی فضاهای آینده است.

### پیشینه نظری پژوهش

ادبیات این پژوهش، با رویکردی میان‌رشته‌ای، پیوند روایت و صحنه‌آرایی فضایی در معماری را در بستر سه جریان کلیدی پی می‌گیرد: نشانه‌شناسی کلاسیک، فلسفه معاصر و نظریه‌های تجربه‌محور. نخست، روایت‌شناسی ساختارگرا با آثار بارت (Barthes, 1966) و ژنت (Genette, 1980) بر تحلیل نحوی و رمزگان معنایی معماری تأکید داشته است؛ جریانی که معماری را همچون متنی می‌بیند که لایه‌های معنایی‌اش از رهگذر رمزگشایی نشانه‌ها قابل درک است. گرچه این نگرش قدرت نظری بالایی دارد، اما همان‌طور که لیوتار (Lyotard, 1984) و دلوز و گاتاری (Deleuze & Guattari, 1987) نقد کرده‌اند، گاه در سطح انتزاعی و زبان‌شناسانه باقی می‌ماند و از تجربه زیسته و بدن فاصله می‌گیرد. این نقد، زمینه‌ساز ظهور رویکردهای پساساختارگرا شد که با آرای دریدا (Derrida, 1978) بر چندصدایی، تأویل‌پذیری و گسست دلالت‌ها در متن معماری تأکید دارند. رویکردهایی که معماری را نه محصول فرم، بلکه فرایندی زنده و باز در نسبت با مخاطب، رخداد و زمینه می‌بینند. در این میان، رویکرد شناختی برونر (Bruner, 1991) و نشانه‌شناسی فرهنگی اکو (Eco, 1984) نقش فعال کاربر را در تولید معنا برجسته می‌کنند. اکو به‌طور خاص، معنا را محصول تعامل کاربر و فضا می‌داند و با مدل «خواننده باز» (open reader) به نقد روایت‌های بسته و ایستا می‌پردازد. این رویکرد، شالوده نظری توسعه روایت‌های تعاملی و معماری مشارکتی در ادبیات معاصر است. افزون بر این، هیلیه و هانسون (Hillier & Hanson, 1984) با مدل نحو فضا (Space Syntax) برای نخستین بار رابطه میان سازمان فضایی و روایت اجتماعی را تبیین کردند؛ رویکردی که اگرچه ساختار کلان را به خوبی تحلیل می‌کند، اما مانند نقد دلوز و لیوتار، نسبت به تجربه بدنی و تفاوت‌های فردی کاربران کم‌توجه مانده است. در برابر این جریان‌های انتزاعی، نظریه‌های مبتنی بر تجربه و

که آرایش عناصر، نور، حرکت و حتی خاطره و بدن می‌تواند روایت‌ها و معناهای چندگانه را در فضا به جریان اندازد (Heath, 1981; Pallasmaa, 2005; Pérez-Gómez, 2016).

در میان نظریه‌پردازان معاصر، برنارد چومی و سوفیا پسارا دو رویکرد متفاوت اما مکمل درباره پیوند میان صحنه‌آرایی فضایی و روایت معماری ارائه داده‌اند. چومی، با تأکید بر «رخدادمحوری» و نظریه رویداد-فضا-حرکت، معماری را صحنه‌ای برای تجربه بدن و رویداد می‌داند و بر نقش گسست، تنش و پویایی در شکل‌گیری معنا تأکید دارد (Tschumi, 1996; Vesnić et al., 2024). در مقابل، پسارا با تمرکز بر «روایت‌محوری» و تحلیل نشانه‌شناختی معماری، فضا را متنی قابل خوانش و تفسیر چندلایه معرفی می‌کند که معانی آن در مواجهه با مخاطب و بر بستر فرهنگ، تاریخ و نشانه‌ها شکل می‌گیرد (Psarra, 2021; Psarra et al., 2023). این رویکردها، به‌ویژه در پروژه‌هایی مانند پارک دلویل یا تحلیل معماری جان سوان و کارلو اسکارپا، امکان فهم ژرف‌تری از روایت در فضا را فراهم آورده‌اند (Tschumi, 1996; Psarra, 2021). اهمیت موضوع در شرایطی که فضاهای عمومی، فرهنگی و دیجیتال هر روز بیش‌تر به بستر روایت‌سازی، تجربه زیسته و مشارکت اجتماعی بدل می‌شوند، مضاعف است. امروزه روایت‌های معماری نه تنها تجربه زیباشناختی کاربران را غنی می‌کنند، بلکه هویت جمعی، حافظه تاریخی و الگوهای تعامل اجتماعی را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهند (Molinari & Bigiotti, 2014; Robillard, 2023). بر این اساس، پژوهش در زمینه صحنه‌آرایی فضایی و روایت معماری می‌تواند مبنای نظری و عملی ارزشمندی برای طراحان، پژوهشگران و معماران فراهم کند و افق‌های تازه‌ای را برای نوآوری در طراحی فضاهای آینده بگشاید.

### بیان مسئله

با وجود رشد چشمگیر مطالعات نظری و تجربی درباره روایت در معماری، هنوز ابهام‌هایی در زمینه پیوند میان صحنه‌آرایی فضایی و ظرفیت‌های روایت‌محور طراحی معماری وجود دارد. اگرچه ادبیات پژوهش، به‌ویژه از دهه‌های اخیر، به ابعاد مختلف روایت در معماری، نشانه‌شناسی فضایی و تجربه بدن پرداخته است (Barthes, 1974; Tschumi, 1996; Pallasmaa, 2005; Kimber, 2010; Psarra, 2021)، اما مقایسه تطبیقی و نقد رویکردهای رخدادمحور و روایت‌محور در نحوه سازماندهی فضا و شکل‌دهی به تجربه کاربر کمتر بررسی شده است. پرسش‌های کلیدی همچنان باقی است: چگونه دو رویکرد رخدادمحور چومی و روایت‌محوری پسارا به مفهوم صحنه‌آرایی فضایی و روایت معماری می‌نگرند؟ هر یک از این رویکردها چه ظرفیت‌ها و محدودیت‌هایی در سازمان‌دهی روایی فضا و تعامل با کاربر دارند؟ و چگونه می‌توان از تلفیق یا تطبیق این دیدگاه‌ها برای توسعه الگوهای معنادار، چندصدایی و

لایه‌های معنایی و ساختار سه‌پرده‌ای، مدل مفهومی قوی برای خوانش روایت در معماری معاصر ارائه داده‌اند. اثر مشترک او با اشتایگر و استرنبرگ (Psarra et al., 2023) نیز نقش روایت در معماری نهادی و سیاسی را با تحلیل گفتمان قدرت و نشانه‌های فضایی به‌خوبی برجسته ساخته است. در جدول ۱، جمع‌بندی مطالعات پیشین براساس شاخص‌هایی چون نوع منبع، موقعیت روایی، رویکرد روش‌شناختی و میزان ارتباط آن با این پژوهش ارائه شده است.

### • روایت، روایت‌مندی و روایت‌گرایی در معماری

روایت، در بنیان خود، به بازنمایی رخداد‌های متوالی در بستر زمان اشاره دارد؛ مفهومی که از مطالعات ادبی و زبان‌شناسی ریشه می‌گیرد (Genette, 1980; Ricoeur, 1984). اما در معماری، روایت صرفاً محدود به بیان ادبی یا داستانی نیست، بلکه به ساختاری فضایی و تجربی بدل می‌شود که در بستر تعامل با کاربر معنا پیدا می‌کند (Kimber, 2010; Sezen et al., 2022). در این نگرش، معماری نه فقط یک محصول فیزیکی، بلکه بستری برای بازتولید روایت‌ها از طریق حرکت، توالی فضایی و تجربه حسی به شمار می‌رود (Tschumi, 1996; Pallasmaa, 2005). در مطالعات معاصر، مفهوم «روایت‌مندی فضایی» با تأکید بر امکان «خوانش» فضا، جایگاه ویژه‌ای یافته است (Barthes, 1977; Eco, 1984). این نگرش، متأثر از نظریه‌های ساختارگرایانه و نشانه‌شناسانه، بر این باور است که عناصر کالبدی معماری همچون واژگان یک زبان، به انتقال معنا و پیام به مخاطب کمک می‌کنند (Foucault, 1977; Chandler, 1994). سه سطح اصلی برای تحلیل روایت در معماری در جدول ۲ آمده است.

در معماری، روایت‌مندی را می‌توان در سه بُعد پی گرفت: توالی فضایی، نشانه‌های روایی (مانند نور و متریکال) و تجربه بدنی حسی (Merleau-Ponty, 1962; Norberg-Schulz, 1980). همانند روایت ادبی، از طریق حرکت در فضا به کاربر اجازه می‌دهد تجربه‌ای خطی یا غیرخطی داشته باشد (Tschumi, 1996; Psarra, 2022). نشانه‌های روایی همچون نور، رنگ و فرم، عملکرد استعاره‌های ادبی را در فضای معماری بر عهده دارند (Eco, 1984; Coates, 2012). رویکرد روایت‌گرایانه با تحلیل ساختارهای فضایی، امکان کشف روایت‌های چندصدایی و متکثر را فراهم می‌کند (Bakhtin, 1981; Sierra, 2013). در این میان، معماری نه فقط محصولی فرمال یا عملکردی، بلکه نظامی دلالتی است که پیام‌هایی درباره قدرت، هویت و حافظه جمعی منتقل می‌کند (Foucault, 1977; Lefebvre, 1991). این ویژگی را می‌توان به‌ویژه در معماری موزه‌ها، فضاهای شهری و حتی محیط‌های دیجیتال مشاهده کرد (Barut, 2020; Brey, 2023; Robillard, 2023). از منظر انتقادی، معمارانی چون برنارد چومی، روایت را صرفاً ابزاری برای القای معنا نمی‌دانند، بلکه آن را بستری برای رخداد‌های پیش‌بینی‌ناپذیر و کنش‌های بدنی-اجتماعی می‌دانند (Tschumi, 1996; Vesnić et al., 2024). در برابر این رویکرد، پسارا معماری را متنی چندلایه با قواعد نحوی و معنایی تحلیل می‌کند که کاربر

عملکردگرایی (functionalism & phenomenology) قرار دارند. به ویژه دیدگاه‌هایی که با تکیه بر پدیدارشناسی هوسرل و مرلو-پونتی (Husserl, 1913; Merleau-Ponty, 1962) و تجربه زیسته، به اهمیت بدن، حرکت و درک حسی در فهم معماری می‌پردازند. پالاسما (Pallasmaa, 2005) و نوربرگ-شولتز (Norberg-Schulz, 1980) نیز با رویکردی انتقادی، تأکید می‌کنند که روایت فضا بدون حضور فعال بدن و خاطره امکان‌پذیر نیست. این جریان، مکمل انتقادی مهمی برای روایت‌های انتزاعی ساختارگرایانه و پس‌ساختارگراست و تأکید می‌کند که معماری باید بستری برای تجربه عینی، مشارکتی و چندحسی باشد.

در حوزه مطالعات معماری روایی، آثار کیمبر (Kimber, 2010) و قادر (Qadir, 2011) بر این تأکید دارند که معنا و روایت در معماری نه تنها در ساختار و فرم، بلکه در سیر کولاسیون فضایی، مسیرهای حرکتی، و تعامل حسی کاربر با فضا تکوین می‌یابد. این تحلیل با نقد کارکردگرایی صرف، نشان می‌دهد که تجربه زیسته، مسیرهای حرکتی و حافظه فضایی، بنیان شکل‌گیری روایت‌های معنادار هستند. تحلیل سیرا (Sierra, 2013) با تأکید بر پست‌مدرنیته، نشان می‌دهد که روایت معماری نه تنها بازتاب نظم فرمال، بلکه عرصه‌ای برای تقاطع تاریخ، هویت و فرهنگ است. با این حال، نقدی که بر آثار سیرا وارد است، آن است که گاه در پیوند نظریه و نمونه‌های عینی طراحی دچار ضعف می‌شود. در مقابل، مولیناری و بیجیوتی (Molinari & Bigiotti, 2014) و سزن و همکاران (Sezen et al., 2022) فضا را به‌عنوان زبان داستان‌گویی و تجربه روایتی می‌بینند و با تحلیل فرایند طراحی معماری، به اهمیت معنا در مسیر شکل‌گیری فضا پرداخته‌اند. پژوهش‌های جدیدتر مانند وو (Wu, 2022) و ایکونومی (Ikonomi, 2022) نقش روایت را در احیای فضاهای متروکه شهری و تجربه واقعیت مجازی بررسی کرده‌اند و بر انتقال معنا از رهگذر تجربه دیجیتال و مشارکت کاربر تأکید دارند؛ هرچند نقد اصلی آن‌ها، دشواری انتقال کامل تجربه روایتی از فضاهای دیجیتال به معماری فیزیکی است. همچنین، آثار باروت (Barut, 2020) و ایتانی (Itani, 2022) با تمرکز بر پیوند سینما، بازی و معماری، پتانسیل روایت تعاملی و سینمایی را در طراحی فضاهای نوین برجسته ساخته‌اند.

در بخش نظریات رقیب، نقدهای مبتنی بر کارکردگرایی و تجربه‌محوری کاربر نیز در ادبیات اخیر جایگاه برجسته‌ای یافته‌اند. به‌ویژه با نقد نسبت به روایت‌های صرفاً انتزاعی و زبان‌محور، بر ضرورت توجه به رفتار واقعی کاربران و زمینه‌های اجتماعی تأکید دارند (Till, 2009; Groat & Wang, 2013). این جریان، ضرورت پیوند روایت معماری با داده‌های تجربی، رفتارشناسی و سناریوسازی طراحی را برجسته ساخته است. در نهایت، در مطالعات مربوط به پسارا، مقالات «معماری پیچ‌وتاب‌ها» (Psarra, 2021) و «معماری و زبان» (Psarra, 2022) با تحلیل

جدول ۱. مطالعات منتخب. مأخذ: نگارندگان.

نام نویسنده و سال	عنوان مقاله / پایان نامه	نوع منبع	موضوع کلیدی	نوع مواجهه با روایت	موقعیت روایی	رویکرد روش‌شناختی	میزان ارتباط با پژوهش
Barthes (1966)	Introduction to the Structural Analysis of the Narrative	مقاله نظری	ساختار روایت	تحلیل ساختار روایی	زبان و معنا در متن	نشانه‌شناسی، تحلیل ساختار	زیاد
Bruner (1991)	The Narrative Construction of Reality	مقاله نظری	روایت و واقعیت	شناختی، زبان‌شناختی	ساخت معنا از طریق روایت	روان‌شناسی روایی	زیاد
Eco (1994)	Six Walks in the Fictional Woods	کتاب	خوانش روایی و مخاطب	مدل خواننده، انتخاب‌های متنی	زمان روایی و خوانش	روایت‌شناسی ادبی	زیاد
Hillier & Hanson (1984)	The Social Logic of Space	کتاب	پیکربندی فضا	تحلیل ساختارهای فضایی	روابط اجتماعی-فضایی	نظری-تحلیلی، فضای هم‌سنجی	زیاد
Kimber (2010)	Truth in Fiction: Storytelling and Architecture	رساله دکتری	داستان‌پردازی در معماری	فضا به‌مثابه روایت	طراحی به‌مثابه نوشتار	تحلیل نظری و نمونه موردی	زیاد
Qadir (2011)	Spatial Effects: Narrative Structure in Architecture	پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد	روایت فضایی	روایت‌گرایی در طراحی معماری	ساختار روایت در فضا	تحلیل موردی، نظری	زیاد
Sierra (2013)	Literature, Architecture, and Postmodernity	رساله دکتری	معماری و پست‌مدرنیته	معماری در داستان‌پردازی مدرن	رابطه متقابل فضا و ادبیات	تحلیل تطبیقی	متوسط
Molinari & Bigiotti (2014)	Storytelling in Architecture	مقاله	خواندن و نوشتن فضا	روایت‌سازی در فضا	فضا به‌عنوان زبان	تحلیل متنی و فرهنگی	زیاد
Sezen et al. (2022)	Narrative Processes in Architectural Design	مقاله علمی	فرایند طراحی روایی	طراحی به‌مثابه روایت	معنا از طریق فرایند	تحلیل فرایند طراحی	زیاد
Wu (2022)	Research on the Activation of Urban Leftover Space Based on Spatial Narrative	رساله دکتری	فضاهای متروکه شهری	بازآفرینی روایی	فضاسازی با روایت	روش کیفی - تحلیل موردی	زیاد
Ikonomi (2022)	Creative Space in Virtual Reality	پایان‌نامه	فضا و طراحی روایی دیجیتال	فضا در بازی و واقعیت مجازی	روایت در طراحی دیجیتال	طراحی و روایت محوری	متوسط
Barut (2020)	Architecture and Cinema: The Dark Knight Trilogy	پایان‌نامه	فضا و روایت سینمایی	خوانش فضا از منظر سینما	تجربه فضا به‌مثابه روایت	تحلیل سینمایی-فضایی	زیاد
Itani (2022)	Fog Machine: The Video Game and Architecture	مقاله	بازی‌های ویدئویی و فضا	روایت دیجیتال در معماری	روایت‌سازی تعاملی	طراحی مفهومی، تحلیل گرافیکی	متوسط
Robillard (2023)	Museum's Politics of Space	پایان‌نامه	سیاست فضا و هنر بومی	بازنمایی استعمار از طریق روایت	گفتمان فضایی در موزه	تحلیل انتقادی و فضایی	متوسط
Brey (2023)	Digital Dialogism: Space, Time, and Queerness	رساله دکتری	روایت، جنسیت و فضا	روایت غیرخطی و کوئیر	فضاهای دیجیتال روایی	نظری-فرهنگی	متوسط
Psarra (2021)	Architecture of Twists and Turns	مقاله علمی	فضا، زمان، روایت	حرکت و تجربه فضایی	معماری موزه‌ای و روایی	تحلیل تطبیقی	زیاد
Psarra (2022)	Architecture and Language: Morphosemantic Relations	مقاله کنفرانسی	زبان و معماری	تحلیل زبان‌شناختی فضا	روایت به‌مثابه ساختار زبان	میان‌رشته‌ای، نظری	زیاد
Psarra et al. (2023)	Parliament Buildings: Architecture of Politics	کتاب	معماری سیاسی	روایت‌پردازی در معماری نهادی	فضاهای سیاست‌گذار	تحلیل تطبیقی	زیاد

نکته قابل تأمل آن است که در بسیاری از پروژه‌های معاصر، طراح نقش کارگردان را به عهده می‌گیرد: وی با استفاده از مصالح، نور، رنگ، صدا، و مسیرهای حرکتی، تجربه‌ای روایی، احساسی و تدریجی را سامان می‌دهد (Norberg-Schulz, 1980; Pallasmaa, 2005). این نگاه را می‌توان در مطالعات سوفیا پسارا مشاهده کرد؛ او تأکید می‌کند که میزانشن فضایی در معماری، همچون تدوین در سینما، می‌تواند مسیر حرکتی و توالی دیداری کاربر را هدایت و معنا بخشی کند (Psarra, 2021). طراحی موزه‌ها و گالری‌های معاصر نمونه‌هایی گویا از این ایده‌اند که در آن‌ها، تجربه فضایی مخاطب، مبتنی بر روایت و توالی اتفاقات بصری سامان می‌گیرد (Melanidis & Hagerman, 2022). در این رویکرد، کاربر به مثابه بازیگر صحنه، از طریق حرکت، ایستادن، یا حتی مکث، به ساخت و تکمیل روایت فضایی کمک می‌کند (Rasmussen, 1959; Zumthor, 2006). در جدول ۳، تطابق مؤلفه‌های میزانشن در تئاتر/ سینما و معماری به‌وضوح نشان می‌دهد که چگونه مفاهیم بنیادی، قابلیت ترجمه و بازآفرینی در بستر معماری را یافته‌اند.

جدول ۳ نشان می‌دهد معماری نیز همچون میزانشن، با آرایش آگاهانه فضا، می‌تواند روایت‌هایی نمادین، احساسی و انتقادی خلق کند (Ryan, 2004; Till, 2009). در نمونه‌هایی همچون موزه یهودیان برلین اثر لیبسکیند یا پارک دل‌ولت چومی، چنین فضا، نور، فرم و خلأ به القای مفاهیم تاریخی و فرهنگی یاری می‌رساند و تجربه‌ای چندلایه و مبتنی بر مشارکت بدن و ادراک کاربر را رقم می‌زند (Tschumi, 1996; Holl, 2007; Libeskind, 2008; Pérez-Gómez, 2016). از منظر پدیدارشناسی نیز، میزانشن

باید آن را بخواند و تفسیر کند (Psarra, 2021; Psarra et al., 2023). در نهایت، روایت محوری در معماری به ایجاد افقی تازه برای طراحی فضاهای تعاملی، معنادار و مبتنی بر تجربه کاربر انجامیده است؛ رویکردی که فضا را فراتر از کالبد، به نظامی باز و چندلایه از معنا، کنش و روایت بدل می‌سازد.

### • میزانشن در تئاتر و ترجمان آن در معماری

مفهوم «میزانشن»<sup>۲</sup>، که ابتدا در مطالعات تئاتر و سپس سینما رواج یافت، به آرایش و ترکیب هدفمند عناصر بصری در یک صحنه اشاره دارد؛ عناصری مانند جایگاه و حرکت بازیگران، نورپردازی، دکور، طراحی صحنه، صدا و فضای خالی میان اشیا و بدن‌ها (Heath, 1981; McAuley, 2000). میزانشن در سینما و تئاتر، فراتر از یک فن آرایشی، به ابزاری بنیادین برای روایت غیرکلامی و انتقال مفاهیم، احساسات و وضعیت‌های روان‌شناختی بدل شده است (Bordwell & Thompson, 2013). در این رویکرد، هر جزئی از صحنه قابلیت دارد بخشی از پیام یا حال‌وهوای کلی روایت را منتقل کند؛ نورپردازی می‌تواند حس تعلیق یا آرامش ایجاد کند، چیدمان فضا گویای روابط شخصیت‌ها و حتی وضعیت روانی آنان باشد. با گسترش نگاه‌های بینارشته‌ای، میزانشن به حوزه معماری نیز وارد و زمینه‌ساز رویکردهایی شده است که فضاهای معماری را نه صرفاً ظرف عملکرد یا ساختار، بلکه همچون صحنه‌ای برای بروز کنش‌ها، احساسات، خاطرات و حرکت می‌بینند (Khan & Hannah, 2008; Groat & Wang, 2013; Pérez-Gómez, 2016). مشابه تئاتر، در معماری نیز مخاطب (کاربر) با حرکت در فضا و تعامل حسی، به تجربه و تفسیر معانی لایه‌لایه فضایی می‌پردازد (Böhme, 2017).

جدول ۲. تحلیل روایت در معماری. مأخذ: نگارندگان.

مفهوم	تعریف	ویژگی کلیدی	منابع شاخص
روایت	بازنمایی زنجیره‌ای از رخدادها با سازمان زمانی و علیت	توالی رخدادها، ساختار زمان‌مند	Genette (1980), Ricoeur (1984)
روایت‌مندی	قابلیت یا ویژگی یک متن، تصویر یا فضا برای القای معنا از طریق ساختار روایی	نه صرفاً داستان‌گویی بلکه قابلیت روایت‌پذیری	Herman (2002), Ryan (2004), Sezen et al. (2022)
روایت‌گرایی	رویکرد تحلیلی - نظری به ساختار و عملکرد روایت در متن یا فضا	تحلیل ساختار روایت، راوی، زاویه دید، زمان	Chatman (1978), Rimmon-Kenan (2002), Psarra (2021)

جدول ۳. تطابق مؤلفه‌های میزانشن در تئاتر/ سینما و معماری. مأخذ: نگارندگان.

مؤلفه	میزانشن در تئاتر/ سینما	میزانشن در معماری
نورپردازی	خلق فضاسازی دراماتیک	ایجاد اتمسفر، هدایت توجه
حرکت بازیگر	بیان شخصیت، ایجاد تعلیق	حرکت کاربر، خوانش فضایی
دکور و طراحی صحنه	نمایش تماتیک	بیان مفاهیم فضایی - فرهنگی
ترتیب سکانس‌ها	روایت خطی یا غیرخطی	مسیرهای حرکتی، توالی فضایی
نقطه دید	تنظیم دوربین و زاویه دید	تعریف قاب‌های فضایی و بصری
هدف نهایی	انتقال معنا و روایت	تجربه‌گرایی و ادراک روایت فضایی

خود، به‌ویژه «معماری و گسست»، به‌صراحت تشریح کرده است. وی معماری را ساختاری واجد گرامر و قابلیت‌های نحوی دانسته که همانند یک متن، چندلایه، پیچیده و باز برای تفسیر است. از نگاه چومی (ibid., 1994)، کاربر با حرکت در فضا و تجربه توالی عناصر (نور، صدا، مرز، نماد و مسیر)، همانند خواننده‌ای است که متن معماری را می‌خواند و به آن معنا می‌بخشد. پس‌را نیز با تحلیل روایت‌پذیری فضا، نشان می‌دهد که معماری همواره با تکیه بر سکانس‌های حرکتی، تقاطع‌ها، سلسله‌مراتب دیداری و ترکیب عملکردها، ساختارهای روایی خود را برای کاربر خلق می‌کند (Psarra, 2021; Psarra et al., 2023). تحلیل انتقادی این رویکرد، بیانگر آن است که تفسیر معماری به‌مثابه متن، امکان توجه به تکثر معانی، قرائت‌های فرهنگی و حتی بازنگری در هویت و حافظه جمعی را فراهم می‌آورد (Frampton, 1980; Eco, 1984). در جدول ۴، مقایسه تطبیقی عناصر متنی و فضایی در معماری به‌عنوان متن آورده شده است.

بر این اساس، هر فضا، مانند جمله‌ای متشکل از عناصر معنایی و عملکردی، در بستر فرهنگی و اجتماعی خود رمزگشایی می‌شود (Eco, 1984; Culler, 2002). حرکت کاربر در معماری، معادل خوانش روایت است؛ آغاز، مسیر، اوج و پایان را تداعی می‌کند و تجربه‌های زمان‌مند و معنا‌ساز رقم می‌زند (Chatman, 1978). از منظر نشانه‌شناسی، فضاهای معماری واجد دلالت‌های آشکار و پنهان‌اند (Chandler, 2007). یک پلکان، در بستر کلیسا، نشانه‌ای از عروج یا گذر است؛ در حالی که همان پلکان در ساختمان عمومی می‌تواند نشانه‌ای از گذر و جریان اجتماعی باشد. این نگاه، معماری را چون متنی نشسته بر بستر فرهنگ، تاریخ و قدرت بازتعریف می‌کند (Barthes, 1974; Bonta, 1979). همچنین، مفهوم بازنویسی در متون ادبی، در معماری نیز مصداق می‌یابد؛ یک بنا در گذر زمان و تغییر کاربری یا مخاطب، امکان تفسیر و معنابخشی نوین می‌یابد (Frampton, 1980; Lefebvre, 1991). این پویایی، نشانه‌ای بر ذات روایی معماری است؛ یعنی فضا، بستری برای تلاقی روایت‌های شخصی، جمعی و تاریخی است. در جمع‌بندی، مفهوم معماری به‌مثابه متن، دریچه‌ای برای تحلیل، تفسیر و حتی نقد معماری معاصر براساس روایت‌گرایی فراهم می‌آورد. این رویکرد با تأکید بر نقش فعال کاربر، امکان

با تجربه زیسته فضا پیوند می‌خورد؛ فضاهای معماری تنها از خلال حضور و حرکت بدن انسانی، معنا دار و تفسیرپذیر می‌شوند (Merleau-Ponty, 1962; Heidegger, 1971). در این دیدگاه، معماری نه تقلید ساده صحنه تئاتر، بلکه زمینه‌ای برای شکل‌گیری لایه‌های ادراکی و معنایی از طریق مواجهه مستقیم کاربر با فضا است (Pallasmaa et al., 2015). در تحلیل انتقادی، میزانشن فضایی می‌تواند به ابزاری برای بازنمایی قدرت، مقاومت، یا هویت فرهنگی بدل شود. پروژه‌هایی که با این رویکرد طراحی شده‌اند، ظرفیت بالایی در برانگیختن احساسات جمعی، بازخوانی تاریخ یا افشای گفتمان‌های اجتماعی دارند (Foucault, 1977; Harvey, 2000; Robillard, 2023). در جمع‌بندی، ترجمان میزانشن به معماری، با بهره‌گیری از ابزارهای روایی و احساسی، افق‌هایی تازه برای طراحی فضاهایی با غنای معنایی، تجربی و اجتماعی گشوده است؛ افقی که معماری را به رسانه‌ای تعاملی، چندلایه و زنده بدل می‌سازد.

#### • معماری به‌مثابه متن روایی

در دهه‌های پایانی قرن بیستم، با نفوذ نظریات زبان‌شناسی ساختارگرا و پس‌اساختارگرا، معماری نیز مانند ادبیات، واجد تلقی‌ای تازه از متن شد؛ متنی که نه‌صرفاً محصول خلاقیت معمار، بلکه حاصل تعامل پیچیده میان فضا، کاربر و بافت فرهنگی است (Barthes, 1974; Eco, 1984). این رویکرد، ساختار و سازمان فضایی را همانند ساختار زبان واجد دستور، واژه، جمله و حتی سبک می‌داند و امکان خوانش و تفسیر چندگانه را برای معماری فراهم می‌کند (Culler, 2002; Chandler, 2007). در این چارچوب، کاربر یا مخاطب فضا، صرفاً «مصرف‌کننده» معماری نیست، بلکه به‌عنوان «خواننده» یا حتی «مؤلف ثانویه»، نقشی فعال در معناپذیری و بازتولید روایت فضا ایفا می‌کند (Barthes, 1974). این مفهوم با نظریه مرگ مؤلف و نقش خواننده در تولید معنا، همسویی دارد و معماری را به عرصه‌ای زنده و پویای خوانش بدل می‌سازد. بنابراین، تجربه فضا در معماری روایت‌محور، فرایندی پویا و سیال است که به‌واسطه حرکت، دید، لمس و حتی خاطره، به بازآفرینی و بسط روایت‌های فضایی منتهی می‌شود (Jencks, 1981; Tschumi, 1996). برنارد چومی (Tschumi, 1996) این پیوند معماری و متن را در آثار جدول ۴، مقایسه تطبیقی عناصر متنی و فضایی در معماری. مأخذ: نگارندگان.

عناصر متنی	عناصر معماری (معادل فضایی)	توضیح
واژه (Word)	عنصر فضایی (اتاق، درگاه، ستون)	واحد اولیه ساختار فضا
جمله (Sentence)	ترکیب فضایی (پلان، سیرکولاسیون)	توالی عملکردی و بصری
پاراگراف (Paragraph)	سکانس فضایی (مجموعه فضاها)	روایتی منسجم از عملکرد و معنا
دستور زبان (Syntax)	گرامر فضایی (چینش، جهت، توالی)	قواعد اتصال اجزای معماری
سبک نوشتاری (Style)	سبک معماری (فرم، متریال، نور)	شیوه بیان و انتقال معنا
خواننده متن	کاربر فضا	ادراک‌کننده و معنابخش نهایی فضا

به تعبیر پسارا (Psarra, 2021)، معماری روایی دارای نقاطی از «شدت» یا «تأکید» است که همان رخدادهای فضایی اند (تصویر ۱)؛ نقاطی که حافظه فضایی را تثبیت می‌کند و زمینه‌ساز روایت می‌شوند. این نقاط می‌توانند شامل تغییرات مقیاس، نور، جهت، جنس مصالح یا صدا باشند (Tschumi, 1996; Barthes, 1974).

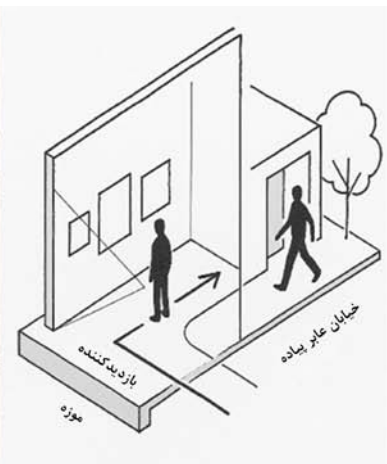
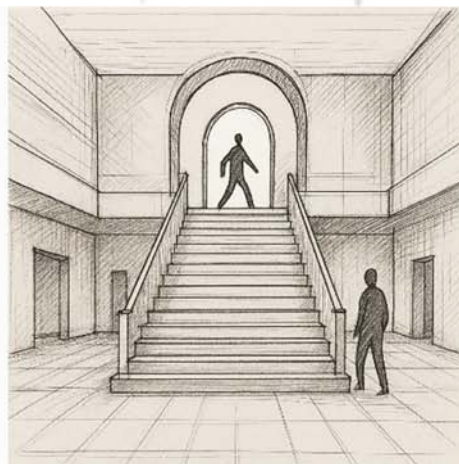
رخدادهای فضایی را می‌توان به چند دسته مفهومی تقسیم کرد که در جدول ۶ تشریح شده‌اند. در معماری معاصر، پروژه‌هایی وجود دارند که رخداد را به صورت بنیادی در روایت فضایی خود جای داده‌اند. در جدول ۷ تحلیل تطبیقی آن‌ها آمده است. مفهوم رخداد در معماری تحت تأثیر جدی نظریات پسارخاستارگرایی، به‌ویژه تفکر ژیل دلوز، ژاک دریدا و میشل فوکو شکل گرفته است. رخداد در این دستگاه فکری، نه چیزی بیرونی، بلکه در درون متن و ساختار اتفاق می‌افتد، و فضا را دگرگون می‌کند (Foucault, 1977; Deleuze & Guattari, 1987). در این منظر، رخداد فضایی، کنشی است که انسجام را به چالش می‌کشد و امکان خوانش‌های چندگانه از فضا را فراهم می‌سازد (Tschumi, 1994). برای مثال، چومی (ibid., 1996) از کلاژ و نمودارهای حرکتی برای طراحی معماری استفاده می‌کرد که ساختار شکسته‌ای از روایت فضایی را نمایان می‌ساخت. در نتیجه، رخداد، مفهومی کلیدی در معماری روایت‌محور معاصر است که به واسطه آن، تجربه فضایی از حالت ایستا به حالت پویا، دراماتیک و معنادار ارتقا می‌یابد. رخدادهای فضایی می‌توانند گره‌های روایی، لحظات اوج یا شکاف‌های تفسیری باشند که کاربر را به تعامل ذهنی و حسی با فضا دعوت می‌کنند. در معماری معاصر، توجه به

فهم معماری به‌عنوان بستری چندلایه، پویا و مشارکتی را ایجاد می‌کند؛ رویکردی که در پروژه‌های معاصر چون موزه یهودیان برلین یا پارک دلویلت، نمود عینی یافته است و معماری را به متنی زنده و تفسیرپذیر بدل می‌کند.

• مفهوم «رخداد» در معماری و پیوند آن با ساختارهای روایت  
واژه «رخداد» (Event) در معماری معاصر، به‌ویژه در قرائت‌های پست‌مدرن و پسارخاستارگرایانه، نه صرفاً به واقعه‌ای موقتی، بلکه به تجربه‌ای فضایی، زمانی و بدنی اطلاق می‌شود که در بستر معماری و تعامل انسان با فضا رخ می‌دهد (Tschumi, 1996). برخلاف رویکردهای مدرن که فضا را صرفاً به‌عنوان ظرفی برای عملکرد در نظر می‌گیرند، در رویکرد رویدادمحور، رخداد به مثابه عنصر معنازا و دینامیک معماری مطرح می‌شود (Vesnić et al., 2024). برنارد چومی (Tschumi, 1994) به‌عنوان معمار و نظریه‌پرداز برجسته این حوزه، نقش «رخداد» را در شکل‌دهی به معنا و تجربه معماری بنیادین می‌داند. او بر این نکته تأکید دارد که معنا در معماری تنها در ساختار فیزیکی آن نهفته نیست، بلکه در تعامل میان فضا، حرکت، و رخداد شکل می‌گیرد. در همین راستا، معماری رانه به‌عنوان یک محصول ایستا، بلکه به‌عنوان فرایندی از وقایع و کنش‌های انسانی درون فضا تعریف می‌کند (Itani, 2022). ساختارهای روایت در معماری، مشابه روایت در ادبیات، شامل توالی، منطق، گره، اوج و گشایش هستند (Chatman, 1978). در این میان، «رخداد» در نقش «گره‌های روایی» عمل می‌کند که حرکت فضایی و تجربه ذهنی مخاطب را از فضا تحت تأثیر قرار می‌دهد (Psarra, 2021) (جدول ۵).

جدول ۵. مفهوم «رخداد» در معماری و پیوند آن با ساختارهای روایت. مأخذ: نگارندگان.

عنصر در روایت	معادل فضایی در معماری	مثال فضایی
شخصیت	کاربر یا مخاطب فضا	بازدیدکننده در موزه یا عابر در خیابان
روایت	تجربه فضایی (توالی حرکت)	مسیر حرکتی در پارک یا گالری
رخداد	نقطه تغییر در فضا، عنصر دراماتیک	عبور از فضای تنگ به باز، نورگیری خاص، صدا یا حرکت فیزیکی
گره روایی	نقاط تقاطع، مکث، چرخش در تجربه	سالن مرکزی، پلکان، درگاه



تصویر ۱. مفهوم «رخداد» در معماری و پیوند آن با ساختارهای روایت. مأخذ: نگارندگان.

جدول ۶. دسته‌بندی رخدادهای فضایی. مأخذ: نگارندگان.

نوع رخداد فضایی	ویژگی‌ها	کارکرد در روایت فضایی	مثال معماری
رخداد حرکتی	تغییر در مسیر یا جهت حرکت	گره روایی، ایجاد تعلیق یا اوج	راه‌پله مرکزی موزه گوگنهایم نیویورک
رخداد حسی	تغییر نور، صدا، دما یا بافت	تحریک حواس، تثبیت تجربه	فضای تاریک- روشن در کلیسای رونشان
رخداد عملکردی	تقاطع عملکردها یا استفاده چندمنظوره	بازتعریف عملکرد فضا	پارک دو لاویلت، طراحی ماژولار و چندکارکردی
رخداد روایی	اشاره به مفاهیم نمادین یا تاریخی	بار معنایی، اتصال به حافظه	موزه یهود برلین، روایت فقدان از طریق فضاهای شکسته
رخداد تعاملی	واکنش فضا به حضور کاربر	ارتقای مشارکت مخاطب	فضای تعاملی در موزه هنر دیجیتال توکیو (Itani, 2022)

جدول ۷. تحلیل تطبیقی رخدادهای در روایت فضایی. مأخذ: نگارندگان.

پروژه	معمار	رخداد کلیدی	ساختار روایی
پارک دلاویلت	Bernard Tschumi	برخورد هم‌زمان مسیرها، عملکردها و فرم‌ها	روایت غیرخطی و چندلایه (Tschumi, 1996)
موزه یهود برلین	Daniel Libeskind	خطوط گسسته، فضاهای خالی، نور شکسته	روایت فقدان و نامنی (Psarra, 2021)
خانه اپرا سیدنی	Jørn Utzon	ورود تدریجی، چشم‌انداز دریا، سکانس صوتی	روایت آیینی و بصری (Pérez-Gómez, 2016)
موزه هنر دیجیتال توکیو	TeamLab	تغییرات نور و حرکت بر مبنای حضور کاربر	روایت تعاملی و پویا (Itani, 2022)

رخداد به‌مثابه ابزار طراحی، زمینه‌ساز روایاتی چندلایه، تعاملی و زمینه‌مند شده است.

## روش‌شناسی و تحلیل داده‌ها

این پژوهش با رویکرد تطبیقی-مفهومی و با بهره‌گیری از روش تحلیل نشانه‌شناسانه و ساختارگرایانه انجام شده است. ساختار روش‌شناسی در دو بخش متمایز ارائه می‌شود:

الف) تحلیل نظری و انتقادی متون و نظریه‌ها: در این مرحله، منابع تخصصی مرتبط با روایت، میزانشن، نشانه‌شناسی فضایی و معماری به‌مثابه متن، به روش نقد اسنادی و تحلیل مضمون بررسی شده‌اند (Barthes, 1966; Eco, 1994; Tschumi, 1996; Psarra, 2021). تحلیل نظری بر شناسایی ساختارهای روایی، فرایندهای معنابخشی فضایی، و استخراج ابزارهای مفهومی مانند «حذف فرم از طریق برنامه» یا «تقاطع رویداد و حرکت» متمرکز است. نقاط قوت و ضعف هر رویکرد و نسبت آن با مبانی فلسفی و میان‌رشته‌ای معماری نیز برجسته شده است.

ب) تحلیل تطبیقی - مفهومی پروژه‌ها و نمونه‌های معماری: در بخش دوم، پروژه‌های شاخص منتخب همچون «پارک دلاویلت» اثر چومی (نماد روایت مبتنی بر رخداد) و برخی موزه‌ها و گالری‌های تحلیل‌شده توسط پسارا (نماد روایت ساخت‌یافته معمارانه) با رویکرد توصیفی-تحلیلی و نشانه‌شناسانه بررسی شده‌اند.

روش تحلیل این نمونه‌ها براساس چارچوب مقایسه‌ای-مفهومی طراحی شده است. معیارهای مقایسه‌ی پروژه‌ها عبارت‌اند از:

- نوع روایت غالب (رخدادمحور یا ساخت‌یافته)

- شیوه سازمان‌دهی فضا و میزانشن

- نقش کاربر و تجربه‌پذیری فضا

- تعامل فرم و برنامه

- استفاده از ابزارهای نشانه‌شناختی (نور، مسیر، مصالح، نشانه‌ها) برای تحلیل پروژه‌ها، از داده‌های ثانویه (نقشه‌ها، جداول، دیگرام‌های فضایی، اسناد مکتوب و تصویری) استفاده و نمونه‌های معماری با بهره‌گیری از جدول تطبیقی و دیگرام گرافیکی ارزیابی شده‌اند (Hillier & Hanson, 1984; Groat & Wang, 2013; Psarra, 2022). به‌دلیل ماهیت نظری پژوهش و عدم دسترسی به داده‌های میدانی، تمرکز اصلی پژوهش بر تحلیل اسنادی و خوانش ثانویه پروژه‌های منتخب است. پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آینده، روش‌های میدانی مانند مشاهده مستقیم و مصاحبه با کاربران فضا نیز اضافه شود تا ابعاد عملیاتی و تجربه‌محور روایت در معماری تقویت شود.

## چارچوب مفهومی میزانشن در معماری

### • تحلیل میزانشن به‌عنوان ابزار سازماندهی فضایی

در سینما، میزانشن به‌عنوان مجموعه‌ای از انتخاب‌ها و تنظیمات صحنه تلقی می‌شود که شامل نورپردازی، جای‌گذاری عناصر، طراحی صحنه و حرکت دوربین است (Bordwell & Thompson, 2013). در معماری نیز، مفاهیم میزانشن از سطح تجسم بصری فراتر رفته و به ابزاری برای سازماندهی فضا تبدیل شده‌اند؛ به‌طوری‌که معمار همچون کارگردان، از طریق تنظیم فضا، مسیرهای دید، حرکت و موقعیت‌یابی بدن در فضا، تجربه‌ای روایی و چندحسی برای کاربر خلق می‌کند (Penz & Thomas, 1997). مطالعاتی مانند اثر پسارا (Psarra, 2022) نشان داده‌اند که سازمان‌دهی فضایی در معماری موزه‌ها، نه‌تنها جنبه عملکردی دارد، بلکه با طراحی مسیرهای دید و توالی فضاها، به‌عنوان ساختارهای روایتی ایفای

• ارتباط نشانه‌شناسی، روایت و فرم معماری در بستر میزانشن

نظریه‌پردازانی چون Roland Barthes و Umberto Eco روایت را یک نظام نشانه‌ای تلقی کرده‌اند که معانی را از طریق ساختارهای نشانه‌ای منتقل می‌کند (Barthes, 1966; Eco, 1994). این دیدگاه در معماری منجر به فهم فضا به مثابه «متن خواندنی» شده است که ساختار فرم، مصالح، مسیرها و تقارن‌ها همه به عنوان نشانه‌هایی در فرایند خوانش و درک معماری عمل می‌کنند (Pérez-Gómez & Pelletier, 1997). در این میان، میزانشن به عنوان پیونددهنده فرم و معنا، وظیفه سازمان‌دهی نشانه‌ها در فضایی خاص را برعهده دارد؛ مثلاً جای‌گیری خاص نور یا فرم هندسی یک عنصر در محور دید می‌تواند مانند یک «علامت دراماتیک» در یک سکانس عمل کند (Kimber, 2010). این ساختار نشانه‌شناختی، از طریق سکانس‌های فضایی و روابط فضایی، روایت را نه در کلمات، بلکه در بدن، حرکت و تجربه فضایی منتقل می‌کند (Pallasmaa, 2005). بنابراین، فرم معماری در بستر میزانشن از حالت ایستا به نظامی معنادار و نشانه‌گذار تغییر می‌یابد. این امر به‌ویژه در طراحی معماری‌های فرهنگی (موزه‌ها، فضاهای عمومی، گالری‌ها) که کارکرد ارتباطی دارند، برجسته‌تر می‌شود (Psarra, 2022). در این فضاها، نشانه‌ها همچون واژگان یک زبان، مخاطب را از یک موقعیت روایی به موقعیت دیگر هدایت می‌کنند و از این طریق معنا را به صورت غیرکلامی منتقل می‌سازند (تصویر ۴).

تحلیل تطبیقی دو رویکرد روایتی  
• برنارد چومی و معماری رویدادمحور

برنارد چومی (Tschumi, 1996) یکی از چهره‌های برجسته معماری پست‌مدرن است که دیدگاه او درباره معماری به مثابه صحنه‌ای برای رخداد، نقطه عزیمت نوینی در فهم فضا و

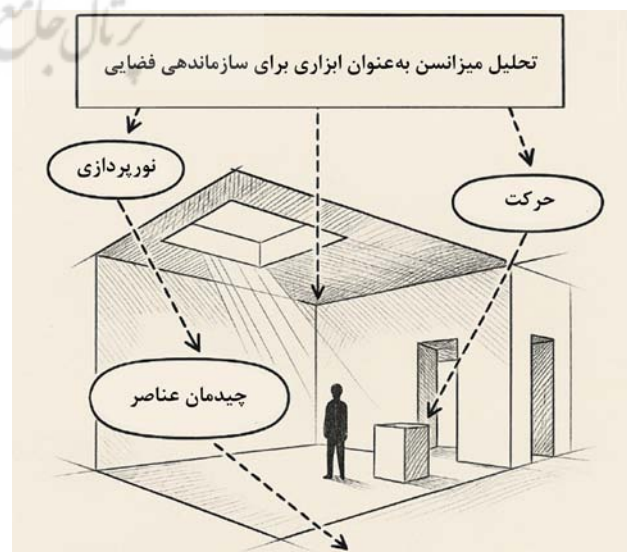
نقش می‌کند. به عبارت دیگر، فضاها همچون «سکانس»‌هایی عمل می‌کنند که از طریق ارتباطات فضایی، روایت را برای کاربر تدریجی و قابل‌درک می‌سازند (Groat & Wang, 2013). در معماری روایی، میزانشن نه صرفاً چینش بصری، بلکه سازمان‌دهی استراتژیک معنا در فضا است. براساس تحلیل هیلیر و هانسون (Hillier & Hanson, 1984)، نحوه پیکربندی فضایی تأثیر مستقیمی بر ادراک کاربر از تجربه فضایی و معنای آن دارد. همچنین، عناصر کالبدی مانند نور، صدا، مصالح و رنگ می‌توانند همچون عناصر سینمایی، در تعریف کیفیت میزانشن در معماری ایفای نقش کنند (Zumthor, 2006) (تصویر ۲).

• جایگاه مخاطب و کنش در صحنه‌پردازی فضایی

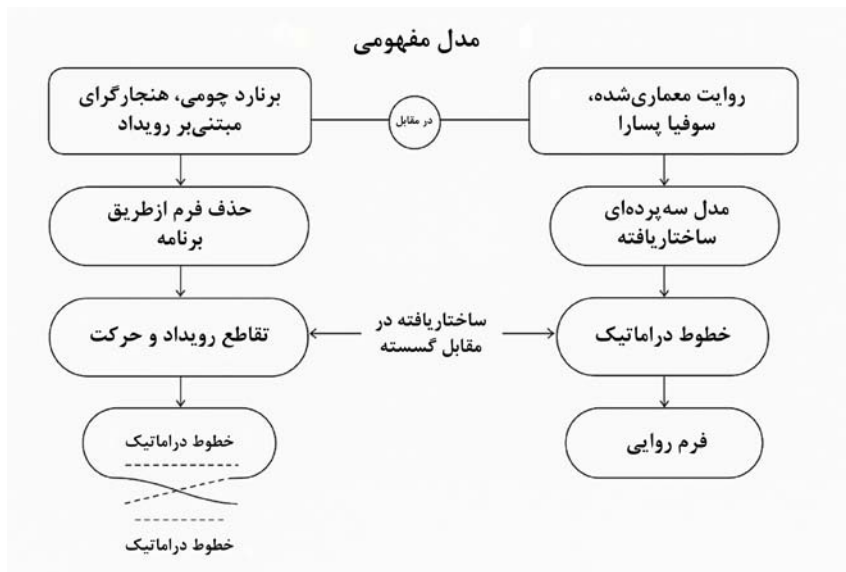
در ادبیات میزانشن، حضور و حرکت مخاطب از عناصر کلیدی در تکمیل روایت محسوب می‌شود (Merleau-Ponty, 1962). این دیدگاه در معماری به شکلی برجسته دیده می‌شود، جایی که کاربر نه یک تماشاگر منفعل، بلکه کنش‌گری فعال در شکل‌گیری تجربه فضایی و معنایی است (Tschumi, 1996). میزانشن فضایی در معماری نیازمند طراحی «موقعیت‌های کنشی» است؛ یعنی فضاهایی که از طریق قرارگیری عناصر، مقیاس، توالی فضاها و سطح تعامل با محیط، نوع خاصی از رفتار، حرکت یا احساس را بر می‌انگیزند (Sezen et al., 2022). بنابراین، طراحی یک راه‌پله، ورودی باریک یا بازشوهای نورگیر می‌تواند برحسب هدف میزانشن، تجربه حضور، شک، حرکت یا تعمق را القا کند (Lynch, 1960). در این رویکرد، فضا تبدیل به بستر روایت تعاملی می‌شود؛ همان‌طور که در بازی‌های ویدئویی یا فضاهای واقعیت مجازی، مخاطب با کنش خود در روایت دخالت می‌کند (Ikonomi, 2022). پژوهش بری (Brey, 2023) نشان می‌دهد که فضاهای کوئیر یا غیرخطی، با عدم قطعیت و انعطاف‌پذیری طراحی می‌شوند تا طیف وسیعی از مواجهه‌ها را ممکن سازند (تصویر ۳).



تصویر ۳. جایگاه مخاطب و کنش در صحنه‌پردازی فضایی. مأخذ: نگارندگان.



تصویر ۲. تحلیل میزانشن به عنوان ابزار سازماندهی فضایی. مأخذ: نگارندگان.



تصویر ۴. مدل مفهومی پژوهش. مأخذ: نگارندگان.

رویدادهای نامنتظر و مداخله‌های انسانی را داشته باشد. از این منظر، معماری بیش از آنکه نتیجه‌ای ایستا باشد، فرایندی زنده و بازتاب‌دهنده تنش‌های اجتماعی، سیاسی و جسمانی است (Frampton, 1980; Deleuze & Guattari, 1987). رویکرد چومی تأکید بسیاری بر گسست<sup>۵</sup>، تضاد عملکرد و فرم، و همچنین تجربه بدن در فضا دارد. او در تألیفات نظری خود، مانند «معماری و گسست»<sup>۶</sup>، به‌طور مفصل از الگوهای سینمایی، کولاژ، و مونتاژ برای انتقال ایده‌های فضایی خود استفاده می‌کند که همگی با ابزارهای روایی نوین در هنر معاصر همپوشانی دارند (Eisenstein, 1949; Tschumi, 1994). در این پروژه، دیگرام شبکه‌ای، فقدان مرکزیت و تأکید بر گسست‌های فضایی، نشانه‌هایی از معماری رویدادمحور هستند که ظرفیت تغییرپذیری و بازآفرینی دائمی فضا را ایجاد می‌کنند (تصویر ۵).

#### • سوفیا پسارا و روایت‌مندی چندلایه

سوفیا پسارا (Psarra, 2021) با نگاهی فلسفی-زبان‌شناسانه به معماری، فضا را به‌مثابه متنی باز و چندلایه درک می‌کند که در آن کاربر همچون خواننده و مفسر نقش فعال دارد. برخلاف چومی، پسارا بر مفهوم «شبکه معنا» و نقش نشانه‌ها و رمزگان فرهنگی در شکل‌گیری روایت معماری تأکید می‌ورزد. در تحلیل موزه سرپا و کاخ مجلس، پسارا (Psarra et al., 2023) ساختار روایت را نه صرفاً در عناصر کالبدی، بلکه در الگوهای حرکتی و مسیرهای دیداری جستجو می‌کند:

دیگرام ساختار روایت فضایی: در طراحی مسیرهای حرکتی، توالی فضاها، لایه‌های دیداری و نورپردازی، معماری

روایت فراهم آورده است. در رویکرد چومی، سه مفهوم بنیادین فضا، حرکت و رخداد، در مرکز ساختار طراحی معماری قرار دارند و معنا نه‌صرفاً از فرم و عملکرد، بلکه از برخورد و تضاد میان آن‌ها زاده می‌شود. در پروژه شاخص پارک دلاویلت (Parc de la Villette, 1982–1998) پاریس، این نگرش را می‌توان در سه سطح فنی-فضایی مشاهده کرد:

– **دیگرام شبکه‌ای:** چومی، پارک را بر مبنای یک شبکه شطرنجی از نقاط کانونی<sup>۴</sup> طراحی کرده که فاقد مرکزیت است و تعامل آزاد میان فضاها و عملکردها را ممکن می‌کند. دیگرام زیر، ارتباط مسیرهای حرکتی، فضاهای رخدادی و فولی‌ها را نمایش می‌دهد.

– **خوانش فضایی - فنی:** کاربر در این فضا با عبور از شبکه مسیرهای متداخل، امکان تجربه رخدادهای ناهمگون را دارد. هر فولی به‌مثابه یک گره روایی عمل می‌کند که کارکردی ثابت ندارد، بلکه بستر بروز رویدادهای متنوع است. این رویکرد، وابسته به اصل «گسست» و تضاد عملکرد و فرم است و بر حرکت، تکرار، و پویایی بدن کاربر در فضا تأکید می‌کند.

– **تحلیل بصری:** در اسکیس‌های معمارانه چومی، برخورد خطوط حرکتی و نقاط گسست، فضایی پویا و پیش‌بینی‌ناپذیر را رقم می‌زند. کاربر نه مخاطب منفعل، بلکه کنشگر فعال روایت است؛ او با عبور از میان فولی‌ها و فضاهای باز، هر بار تجربه‌ای جدید از روایت فضایی را خلق می‌کند.

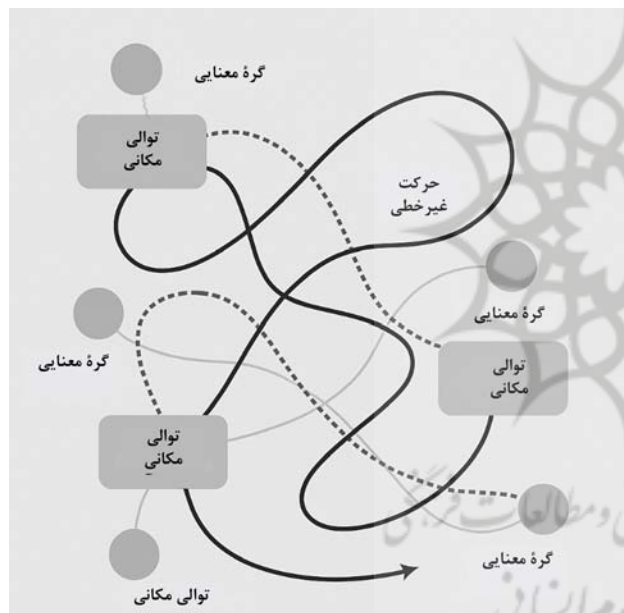
دیدگاه چومی (Tschumi, 1994) در نقد فرم‌گرایی مدرن و کارکردگرایی، به‌دنبال گسستن از الگوهای خطی طراحی است. او معماری را بستری می‌بیند که باید قابلیت پذیرش

فولی‌ها (Folies)	فضاهای رخدادی	مسیرهای حرکتی
عناصر قرمز، نماد نقاط توقف و گسست فضایی	میادین باز برای تجمع، نمایش و تعامل	خطوط پیوسته و غیرخطی، عبور آزاد

تصویر ۵. ارتباط مسیرهای حرکتی، فضاهای رخدادی و فولی‌ها. مأخذ: نگارندگان.

فضایی در معماری، به تحلیل تطبیقی دو رویکرد متمایز - رویدادمحور برنارد چومی و روایت‌محوری چندلایهٔ سوفیا پسارا - پرداخت و نشان داد که روایت، نه تنها ابزار بیانی، بلکه بنیانی برای سازمان‌دهی فضا، فرم و تجربهٔ زیسته محسوب می‌شود. چومی با تأکید بر رخداد، حرکت و گسست، معماری را بستری برای امکان وقوع کنش‌های متکثر و پیش‌بینی‌ناپذیر می‌بیند؛ حال آنکه پسارا، با رویکرد تأویلی و نشانه‌شناختی، بر لایه‌مندی روایت، نقش فعال کاربر و تعدد قرائت‌ها در بستر معماری تأکید می‌کند. حاصل این تطبیق نظری و فنی، نشان می‌دهد که معماری روایت‌محور می‌تواند به خلق فضاهایی پویا، انعطاف‌پذیر و مشارکتی منجر شود که علاوه بر پاسخگویی به عملکرد، حامل معنا و تجربهٔ چندصدایی برای کاربران است.

برای طراحان، پیشنهاد می‌شود که در فرایند طراحی، از رویکردهای چندلایه و انعطاف‌پذیر الهام بگیرند و معماری را به مثابهٔ صحنه‌ای برای رخدادهای و روایت‌ها بنگرند؛ استفاده از ابزارهای نشانه‌شناسی،



تصویر ۶. ساختار روایتی - فضایی با مسیرهای حرکتی غیرخطی. مأخذ: نگارندگان.

همچون متنی چندسطحی عمل می‌کند. تصویر ۶، ساختار حرکتی غیرخطی و چندمسیرهٔ موزه را نشان می‌دهد.

- تحلیل بصری - فضایی: در طراحی این پروژه‌ها، پسارا با بهره‌گیری از تحلیل نشانه‌شناختی، چگونگی استفاده از نور، قاب‌های فضایی، و توالی عملکردی را به‌عنوان «واژگان روایتی» معماری بررسی می‌کند. مسیرهای متداخل و گره‌های حرکتی، امکان قرائت‌های مختلف و چندصدایی را برای کاربر فراهم می‌سازند (Psarra, 2021).

کاربر با حرکت در فضا و عبور از نقاط عطف، روایت فضایی را براساس زمینه‌های فرهنگی و ذهنی خود بازتولید می‌کند. این معماری، مبتنی بر پویایی نشانه‌ها و تعامل فعال کاربر با فضاست. در این رویکرد، معماری نه تنها با ساختار کالبدی، بلکه با لایه‌های معنایی و نشانه‌ای به خلق روایت می‌پردازد. دیگرام‌های حرکتی و ساختارهای غیرخطی در پروژه‌های پسارا، امکان شکل‌گیری روایت‌های چندوجهی و تعاملی را برای مخاطب تقویت می‌کنند. در مجموع، تفاوت بنیادین دو رویکرد در میزان تأکید بر رخداد (چومی: رخدادمحور، گسست، پویایی فضایی - پسارا: لایه‌مندی روایت، نشانه‌شناسی و خوانش چندسطحی) نه تنها در سطح مفهومی، بلکه در خوانش فضایی و فنی پروژه‌ها به وضوح قابل مشاهده است. معماری چومی با شبکهٔ گسسته و فضاسازی رخدادی، بر تغییر و تعامل بی‌وقفه کاربر با فضا تکیه دارد؛ در حالی که پسارا، ساختارهای پیچیده، مسیرهای دیداری و لایه‌مندی معنایی را اساس تجربهٔ روایت فضایی می‌داند (جدول ۸).

تصویر ۶ ساختار روایتی - فضایی با مسیرهای حرکتی غیرخطی، گره‌های معنایی و سکانس‌های فضایی را نمایش می‌دهد که به روشنی نحوهٔ شکل‌گیری تجربهٔ تعاملی و چندلایهٔ کاربر در فضا را عینیت می‌بخشد. ترکیب دیگرام‌ها، نقشه‌های حرکتی و خوانش فنی در تحلیل این دو رویکرد، به فهم عمیق‌تر رابطهٔ معماری و روایت کمک می‌کند (تصویر ۷).

## نتیجه‌گیری

این پژوهش با هدف تبیین ظرفیت‌های روایی و صحنه‌آرایی

جدول ۸. تحلیل تطبیقی برنارد چومی (رویدادمحور) و سوفیا پسارا (روایت‌مندی چندلایه). مأخذ: نگارندگان.

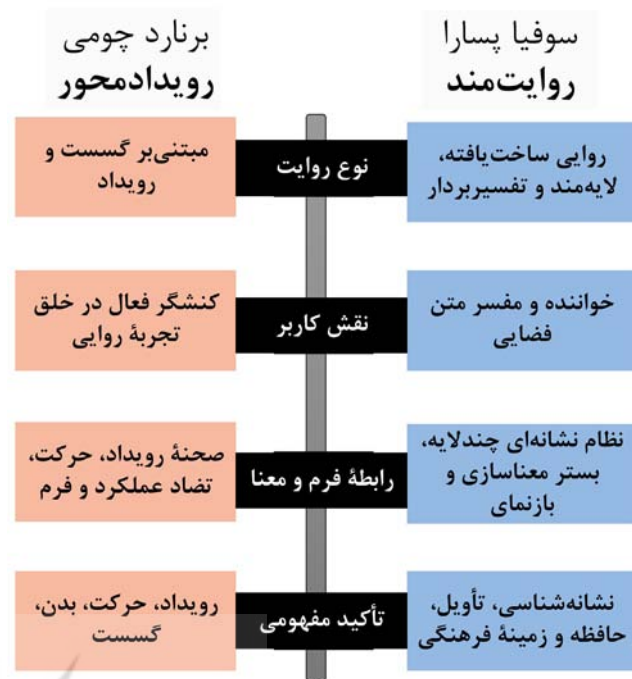
شاخص تطبیقی	برنارد چومی (رویدادمحور)	سوفیا پسارا (روایت‌مندی چندلایه)
نوع روایت	روایی مبتنی بر گسست، تقابل، مونتاژ و رویداد	روایی ساخت‌یافته، لایه‌مند و تفسیربردار
نقش کاربر	کنش‌گر فعال در خلق تجربهٔ روایی	خواننده و مفسر متن فضایی
فضای معماری	صحنهٔ رویداد، حرکت، تضاد عملکرد و فرم	نظام نشانه‌های چندلایه، بستر معناسازی و بازنمایی
تأکید مفهومی	رویداد، حرکت، بدن، گسست	نشانه‌شناسی، تأویل، حافظه و زمینهٔ فرهنگی
شیوهٔ بازنمایی	ابزارهای بصری، سینمایی، دیگرام‌های مفهومی	ساختارهای زبانی، تحلیل متنی، تئوری‌های تأویل و زبان‌شناسی
منابع الهام‌پذیر	دلوز، فوکو، آیزنشتاین، باتای	بارت، فوکو، مرلوپونتی، دریدا، نوربرگ-شولتز
مصادیق معماری	Acropolis Museum, Parc de la Villette	تحلیل فضاهای فرهنگی، سیاسی و موزه‌ای (Soane, Scarpa, مجلس اروپا)
هدف نهایی در طراحی	خلق فضاهای آزاد برای رخداد و کنش انسانی	تقویت درک معنادار از فضا بر پایه تأویل مخاطب

پی‌نوشت‌ها

۱. Spatial Mise-en-Scène
۲. Spatial narrativity
۳. Mise-en-scène
۴. Folies
۵. Disjunction
۶. Architecture and Disjunction

فهرست منابع

- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays* (M. Holquist, Ed.; C. Emerson & M. Holquist, Trans.). University of Texas Press.
- Barthes, R. (1966). *An introduction to the structural analysis of narrative*. Centre for Contemporary Culture Studies, University of Birmingham. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.uv.es/fores/Barthes\\_Structural\\_Narrative.pdf&ved=2ahUKEwi0-P-q7\\_2PAxWJBdsEHYsYI3IQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw2YyptQNMfyE184O5k-j0p](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.uv.es/fores/Barthes_Structural_Narrative.pdf&ved=2ahUKEwi0-P-q7_2PAxWJBdsEHYsYI3IQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw2YyptQNMfyE184O5k-j0p)
- Barthes, R. (1974). *S/Z* (R. Miller, Trans.). Hill and Wang.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Fontana Press.
- Barut, B. (2020). *Architecture and cinema: Analysis of the relationship between narrative and architectural space in Christopher Nolan's The Dark Knight Trilogy* [Master's thesis, Bilkent University]. Bilkent University Institutional Repository. <https://repository.bilkent.edu.tr/items/a5912071-aa824-aba-af43-1021f77a91df>
- Böhme, G. (2017). *Atmospheric architectures: The aesthetics of felt spaces* (A.-C. Engels-Schwarzpaul, Trans.). Bloomsbury.
- Bonta, J. P. (1979). *Architecture and its interpretation: A study of expressive systems in architecture*. Rizzoli.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Brey, E. (2023). *Digital dialogism: Space, time, and queerness in video games* [Doctoral dissertation, University of Waterloo]. UWSpace. <http://hdl.handle.net/1001219415/>
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18, 121-. <http://doi.org/10.1086/448619/>
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203014936/>
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press. [https://books.google.com/books/about/Story\\_and\\_Discourse.html?id=ewrOp9uPjYUC](https://books.google.com/books/about/Story_and_Discourse.html?id=ewrOp9uPjYUC)
- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. Wiley. [https://books.google.com/books/about/Narrative\\_Architecture.html?id=cqJGEEAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Narrative_Architecture.html?id=cqJGEEAAQBAJ)
- Culler, J. (2002). *The pursuit of signs: Semiotics, literature, deconstruction*. Routledge. [https://books.google.com/books/about/The\\_Pursuit\\_of\\_Signs.html?id=OMAEW\\_pjLoEC](https://books.google.com/books/about/The_Pursuit_of_Signs.html?id=OMAEW_pjLoEC)
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. University of Minnesota Press.



تصویر ۶. ساختار روایتی - فضایی با مسیرهای حرکتی غیرخطی. مأخذ: نگارندگان.

میزانسن فضایی و لایه‌بندی عملکرد و معنا می‌تواند کیفیت تجربه فضا را به شکل محسوسی ارتقا دهد. پژوهشگران می‌توانند با گسترش این چارچوب مفهومی، ابعاد نوینی مانند روایت در معماری دیجیتال، فضاهای تعاملی یا نقش روایت در شهرهای هوشمند را بررسی کنند. تحلیل تطبیقی پروژه‌های معاصر، توسعه روش‌های سنجش تجربه روایی کاربران، و مطالعه تأثیر روایت بر حس تعلق و هویت مکانی، از جمله مسیرهای ارزشمند پژوهش آینده است. برای معماران و دست‌اندرکاران حرفه‌ای، توصیه می‌شود به آموزش سواد نشانه‌شناسی و روایت‌پردازی فضایی توجه کنند و در طراحی فضاهای عمومی، فرهنگی و شهری، امکانات روایت‌ساز فضا را به‌عنوان ابزاری برای تقویت کیفیت زیسته، ارتقای تعاملات اجتماعی و پایداری معنایی محیط به کار گیرند. در جمع‌بندی، باید تأکید کرد که نظریه‌های روایت‌محور، در پیوند با ابزارهای عملی چون میزانسن فضایی، می‌توانند نقش کلیدی در تحول طراحی معماری ایفا کنند. معماری آینده، اگر بر روایت، کنش‌مندی و لایه‌بندی معنا مبتنی باشد، نه تنها نیازهای عملکردی را تأمین می‌کند، بلکه بستری برای خلق خاطره، هویت و تجربه‌های نو در مواجهه با فضا خواهد بود. این رویکرد، زمینه‌ساز توسعه پژوهش‌های میان‌رشته‌ای، نوآوری در آموزش معماری و ارتقای کیفیت محیط‌های شهری و فرهنگی در سطحی گسترده است.

اعلام عدم تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌کنند در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

- Derrida, J. (1978). *Writing and difference* (A. Bass, Trans.). University of Chicago Press. [https://books.google.com/books/about/Writing\\_and\\_Difference.html?id=eolGLbsWZEIC](https://books.google.com/books/about/Writing_and_Difference.html?id=eolGLbsWZEIC)
- Eco, U. (1984). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*. Indiana University Press.
- Eco, U. (1994). *Six walks in the fictional woods*. Harvard University Press. [https://books.google.com/books/about/Six\\_Walks\\_in\\_the\\_Fictional\\_Woods.html?id=OVlc7GZWvB8C](https://books.google.com/books/about/Six_Walks_in_the_Fictional_Woods.html?id=OVlc7GZWvB8C)
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Vintage Books.
- Frampton, K. (1980). *Modern architecture: A critical history*. Thames and Hudson.
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse*. Cornell University Press. [https://books.google.com/books/about/Narrative\\_Discourse.html?id=yEPuQg7SOxIC](https://books.google.com/books/about/Narrative_Discourse.html?id=yEPuQg7SOxIC)
- Groat, L., & Wang, D. (2013). *Architectural research methods*. Wiley.
- Harvey, D. (2000). *Spaces of hope*. University of California Press. [https://books.google.com/books/about/Spaces\\_of\\_Hope.html?id=W00VHZg3u2MC](https://books.google.com/books/about/Spaces_of_Hope.html?id=W00VHZg3u2MC)
- Heath, S. (1981). *Questions of cinema*. Indiana University Press. [https://books.google.com/books/about/Questions\\_of\\_Cinema.html?id=FzPm8aa2eeUC](https://books.google.com/books/about/Questions_of_Cinema.html?id=FzPm8aa2eeUC)
- Heidegger, M. (1971). *Poetry, language, thought* (A. Hofstadter, Trans.). Harper & Row.
- Herman, D. (2002). *Story logic: Problems and possibilities of narrative*. University of Nebraska Press. [https://books.google.de/books/about/Story\\_Logic.html?id=6jAy0Yml51gC&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Story_Logic.html?id=6jAy0Yml51gC&redir_esc=y)
- Hillier, B., & Hanson, J. (1984). *The social logic of space*. Cambridge University Press.
- Holl, S. (2007). *Urbanisms: Working with doubt*. Princeton Architectural Press.
- Husserl, E. (1913). *Ideas: General introduction to pure phenomenology*. George Allen & Unwin.
- Ikonomi, J. (2022). *Creative space in virtual reality: Video game designing tools for architecture* [Doctoral dissertation, Marin Barleti University]. ResearchGate. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.26977.42081>
- Itani, A. (2022). *Fog Machine: The video game as a medium for architectural imagining* [ARCH 549, Graduate project, University of British Columbia]. University of British Columbia Library. <https://dx.doi.org/10.142881.0413553/>
- Jencks, C. (1981). *The language of post-modern architecture* (Rev. ed.). Rizzoli.
- Khan, O., & Hannah, D. (2008). Performance/ architecture: An interview with Bernard Tschumi. *Journal of Architectural Education*, 61(4), 52–58. <https://doi.org/10.1111/j.1531-314X.2008.00187.x>
- Kimber, L. (2010). *Truth in fiction: Storytelling and architecture* [Doctoral dissertation, Victoria University of Wellington]. Victoria University of Wellington, Te Herenga Wake. [https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Truth\\_in\\_Fiction\\_Storytelling\\_and\\_Architecture/16985059?file=31410106](https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Truth_in_Fiction_Storytelling_and_Architecture/16985059?file=31410106)
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Wiley-Blackwell. (Original work published 1974)
- Libeskind, D. (2008). Counterpoint: Daniel Libeskind in conversation with Paul Goldberger. Monacelli Press.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press. [https://books.google.com/books/about/The\\_Image\\_of\\_the\\_City.html?id=NL74DwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/The_Image_of_the_City.html?id=NL74DwAAQBAJ)
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1979)
- McAuley, G. (2000). *Space in performance: Making meaning in the theatre*. University of Michigan Press.
- Melanidis, C., & Hagerman, M. (2022). Architecture and immersion in digital narrative environments. *UOU Scientific Journal*, 3(3), 97–110.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. Routledge & Kegan Paul.
- Molinari, C., & Bigiotti, S. (2014). The storytelling in architecture: A proposal to read and to write spaces. In S.-J. Moenandar & K. M. Miller (Eds.), *Not ever absent: Storytelling in arts, culture and identity formation* (pp. 183–194). Inter-Disciplinary Press. [https://doi.org/10.1163019\\_9781848883376/](https://doi.org/10.1163019_9781848883376/)
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli. <https://archive.org/details/geniuslocitoward0000norb>
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (2nd ed.). Wiley. [https://books.google.de/books/about/The\\_Eyes\\_of\\_the\\_Skin.html?id=YznDw6Fgv-gC&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/The_Eyes_of_the_Skin.html?id=YznDw6Fgv-gC&redir_esc=y)
- Pallasmaa, J., Mallgrave, H. F., Robinson, S., & Gallese, V. (2015). *Architecture and empathy: Essays on the interplay between body, senses and space*. Peripheral Projects.
- Penz, F., & Thomas, M. (1997). *Cinema and architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. British Film Institute.
- Pérez-Gómez, A. (2016). *Attunement: Architectural meaning after the Crisis of Modern Science*. MIT Press. [https://books.google.de/books/about/Attunement.html?id=0XGyDAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Attunement.html?id=0XGyDAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Pérez-Gómez, A., & Pelletier, L. (1997). *Architectural representation and the perspective hinge*. MIT Press.
- Psarra, S. (2021). The architecture of twists and turns: Space, time and narrative in the work of John Soane and Carlo Scarpa. In D. Di Mascio (Ed.), *Envisioning architectural narratives: Monograph of the 15th Biennial International Conference of the European Architectural Envisioning Association* (pp. 24–39). The University of Huddersfield. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10134996/>
- Psarra, S. (2022). Architecture and language: Morphosyntactic-morphosemantic relations and (con)figuration. In A. Van Nes & R. De Koning (Eds.), *Proceedings of the 13th International Space Syntax Symposium 2022*. Department of Civil Engineering, Western Norway University of Applied Sciences. [https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Truth\\_in\\_Fiction\\_Storytelling\\_and\\_Architecture/16985059?file=31410106](https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Truth_in_Fiction_Storytelling_and_Architecture/16985059?file=31410106)

discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10151256/

- Psarra, S., Staiger, U., & Sternberg, C. (2023). *Parliament buildings: The architecture of politics in Europe*. Routledge. [https://books.google.com/books/about/Parliament\\_Buildings.html?id=clnWEAAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Parliament_Buildings.html?id=clnWEAAAQBAJ)
- Qadir, N. (2011). *Spatial effects: narrative structure in architecture* [Master thesis, Toronto Metropolitan University]. Toronto Metropolitan University. [https://rshare.library.torontomu.ca/articles/thesis/Spatial\\_effects\\_narrative\\_structure\\_in\\_architecture/14665872?file=28152624](https://rshare.library.torontomu.ca/articles/thesis/Spatial_effects_narrative_structure_in_architecture/14665872?file=28152624)
- Rasmussen, S. E. (1959). *Experiencing architecture*. MIT Press. [https://books.google.com/books/about/Experiencing\\_Architecture\\_second\\_edition.html?hl=en&id=pZ50MeEQRAoC](https://books.google.com/books/about/Experiencing_Architecture_second_edition.html?hl=en&id=pZ50MeEQRAoC)
- Ricoeur, P. (1984). *Time and narrative* (Vol. 1, K. McLaughlin & D. Pellauer, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1983)
- Rimmon-Kenan, S. (2002). *Narrative fiction: Contemporary poetics* (2nd ed.). Routledge.
- Robillard, A. (2023). *The museum's politics of space and colonial framing of Indigenous art: The Claire and Marc Bourgie Pavilion's Inuit art exhibition* [Master's thesis, Concordia University]. Spectrum Research Repository. <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/993089/>
- Ryan, M. L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press. [https://books.google.de/books/about/Narrative\\_Across\\_Media.html?id=wStBECWtPwcC&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Narrative_Across_Media.html?id=wStBECWtPwcC&redir_esc=y)

html?id=wStBECWtPwcC&redir\_esc=y

- Sezen, B., Sağlam, D., Hiz, G., & Sevinç, T. (2022). Narrative processes in architectural design. *UOU Scientific Journal*, 1(03). <https://revistes.ua.es/uou/article/view/22426>
- Sierra, N. (2013). *Literature, architecture, and postmodernity: Donald Barthelme and JG Ballard* [Doctoral dissertation, Oxford University]. ORA, Oxford University Research Archive. <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:909bff3c-6eea-46a69-c7f-72d52b9d43ee>
- Till, J. (2009). *Architecture depends*. MIT Press. [https://books.google.de/books/about/Architecture\\_Depends.html?id=0rC6ezoGHcMC&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Architecture_Depends.html?id=0rC6ezoGHcMC&redir_esc=y)
- Tschumi, B. (1994). *Event-Cities*. MIT Press.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. MIT Press. [https://books.google.com/books/about/Architecture\\_and\\_Disjunction.html?id=72P3PQr2tqAC](https://books.google.com/books/about/Architecture_and_Disjunction.html?id=72P3PQr2tqAC)
- Vesnić, S., Bojanić, P., & Ristić, M. (2024). Space of questions: Interview with Bernard Tschumi. *Khōrein: Journal for Architecture and Philosophy*, 2(1), 151157-. <https://khorein.ifdt.bg.ac.rs/index.php/ch/article/view/47>
- Wu, M. (2022). *Research on the activation of urban leftover space based on spatial narrative* [Doctoral dissertation, University of Pécs (Hungary)]. PEA. Pecs Egyetemi Archivum. <https://pea.lib.pte.hu/items/f402ae6d-91fd-4e62-9524-19d7b286bd01>
- Zumthor, P. (2006). *Thinking architecture*. Birkhäuser Architecture.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

#### COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله:

حقوقی‌نیا، نیما؛ محمودی زرنندی، مهناز و ضیاءبخش، ندا. (۱۴۰۵). صحنه‌آرایی فضایی و روایت در معماری: مقایسه رویکرد رخدادمحور چومی با روایت‌محوری پسارا. *باغ نظر*, ۲۳(۱۵۴), ۳۳-۴۶.

DOI: [10.22034/bagh.2025.521429.5815](https://doi.org/10.22034/bagh.2025.521429.5815)

URL: [https://www.bagh-sj.com/article\\_227388.html](https://www.bagh-sj.com/article_227388.html)

